

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dipandang sebagai salah satu jalan yang dapat ditempuh untuk mengembangkan diri ke arah yang lebih baik dan bermakna dalam kehidupan manusia, dengan bertambahnya usia anak akan semakin mudah mengukur kemampuan yang dimiliki anak. Seiring dengan bertambahnya usia, anak akan menuju ke arah kemampuan yang semakin meningkat dan sempurna, sehingga akan mempengaruhi perkembangan masa depan anak. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam kognitif, minat, bakat, kreatifitas, kepribadian, emosi, jasmani maupun sosialnya.

Melaksanakan proses pembelajaran salah satu tujuannya agar anak didik dapat mengenal dan memahami bentuk-bentuk geometri yang diberikan oleh pendidik. Mengingat pengenalan bentuk-bentuk geometri sangat penting diberikan kepada anak didik sebagai upaya memperluas dan mengembangkan kemampuan berpikir anak tentang bentuk-bentuk geometri sehingga pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik. Proses pembelajaran dikatakan baik ketika terjadi pemahaman yang sama antara pendidik dengan anak didiknya tentang bentuk-bentuk geometri, dan bagaimana upaya guru menciptakan proses pembelajaran yang interaktif agar anak didik dengan mudah mengerti dan mengenal bentuk geometri.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri diperlukan dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya. Untuk mengetahui potensi kognitif mengenal

bentuk-bentuk geometri yang dimiliki oleh seorang anak hal tersebut dapat tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran tentang bentuk-bentuk geometri.

Penggunaan permainan balok merupakan seperangkat pendukung materi kemampuan kognitif yang merupakan pengaruh faktor luar anak didik. Kegiatan pembelajaran dalam hal ini kegiatan belajar sambil bermain merupakan pembelajaran yang cocok diterapkan di tingkat anak usia dini. Hal lain yang tidak kalah pentingnya bahwa dengan permainan balok akan menciptakan kerjasama yang lebih baik antara anak dan anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain sehingga tercipta suasana yang bersahabat.

Kegiatan bermain balok sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak terutama dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Pada saat anak menyusun bentuk-bentuk geometri, memasukkan balok ke dalam kotak sesuai bentuk-bentuk geometri, membuat pola bangunan dari balok anak akan berpikir bagaimana cara menyusun beberapa balok menjadi sebuah pola yang diinginkan, pola pikir ini tentunya bergantung pada perkembangan kognitif setiap anak.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Kartika XX-34 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa pada Tahun Pelajaran 2014/2015 bahwa perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri belum berkembang. Hal ini terlihat pada saat bermain balok anak belum dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, belum dapat menyusun balok menjadi pola yang diminta oleh pendidik, dan belum dapat memahami permintaan pendidik menyusun balok bentuk geometri dari besar-kecil begitu pula sebaliknya kecil-besar. Setelah melihat lebih lanjut ternyata pendidik ikut andil dalam kemampuan anak tersebut pada saat itu terlihat pendidik hanya memberikan balok kepada

anak sebagai alat permainan tanpa menjelaskan bentuk-bentuk dari balok tersebut dan tidak memberikan contoh bagaimana menyusun beberapa balok menjadi pola bangunan yang diinginkan. Kenyataan ini menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik terutama dalam mengenal bentuk geometri serta kemampuan pendidik dalam memberi pemahaman dan memberi contoh juga belum berkembang.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik melakukan pengembangan terhadap peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan balok di Taman Kanak-kanak Kartika XX-34 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun pemilihan bermain balok agar dapat memudahkan anak dalam mengenal bentuk geometri, selain itu penggunaan permainan balok alat bermain yang yang sederhana, mudah dibuat dan didapatkan serta dapat menggunakan bahan bekas sehingga dengan bermain balok dapat merangsang anak agar mudah mengenal bentuk geometri, membuat minat anak semakin kuat dalam memahami bentuk geometri serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak.

B. Rumusan Masalah

Sebagaimana dalam uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan pembelajaran ini sebagai berikut “Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui Alat Permainan Edukatif balok di Taman Kanak-kanak Kartika XX-34 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?”

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas, pengembangan pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui Alat Permainan

Edukatif balok di Taman Kanak-kanak Kartika XX-34 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?”

D. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan referensi bagi pengembangan pembelajaran yang akan diadakan oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini pada waktu yang akan datang.
- b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan untuk memberikan masukan teoritis tentang peranan alat permainan edukatif bagi perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua, agar dalam pengasuhannya dapat memberikan permainan kepada anak yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam mengenal bentuk geometri
- b. Bagi guru/pendidik, agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat melaksanakan kegiatan bermain menggunakan permainan balok dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri.
- c. Bagi sekolah dan guru/pendidik Taman Kanak-kanak serta mahasiswa sebagai calon guru/pendidik Taman Kanak-kanak mendapatkan informasi dalam mengembangkan alat permainan khususnya yang bersifat edukatif.

